

2023 게임프로그래밍

unity 응용

# 콜라이더(Collider)와 온트리거(OnTrigger)

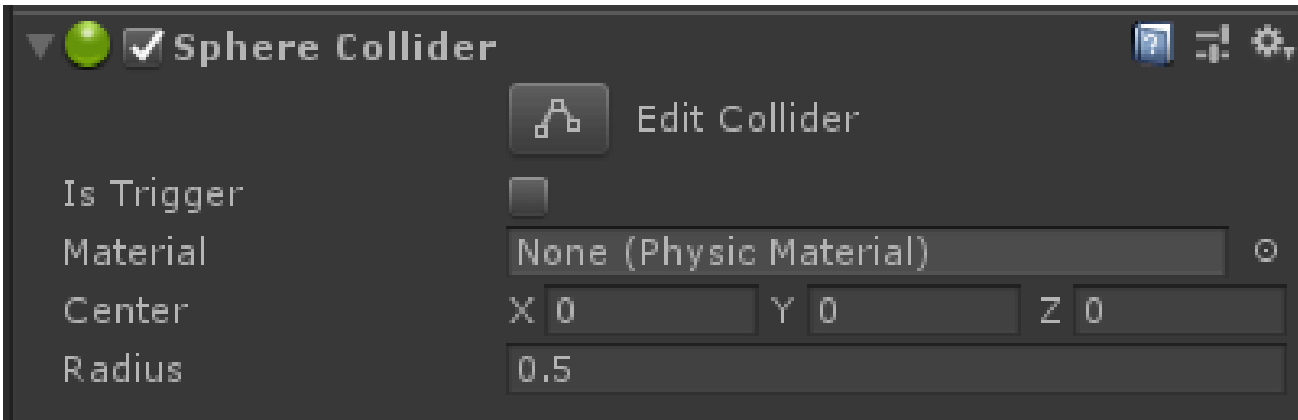
2021763022 김정원



글로벌 기업으로 도약

# [Unity] 콜라이더(Collider)

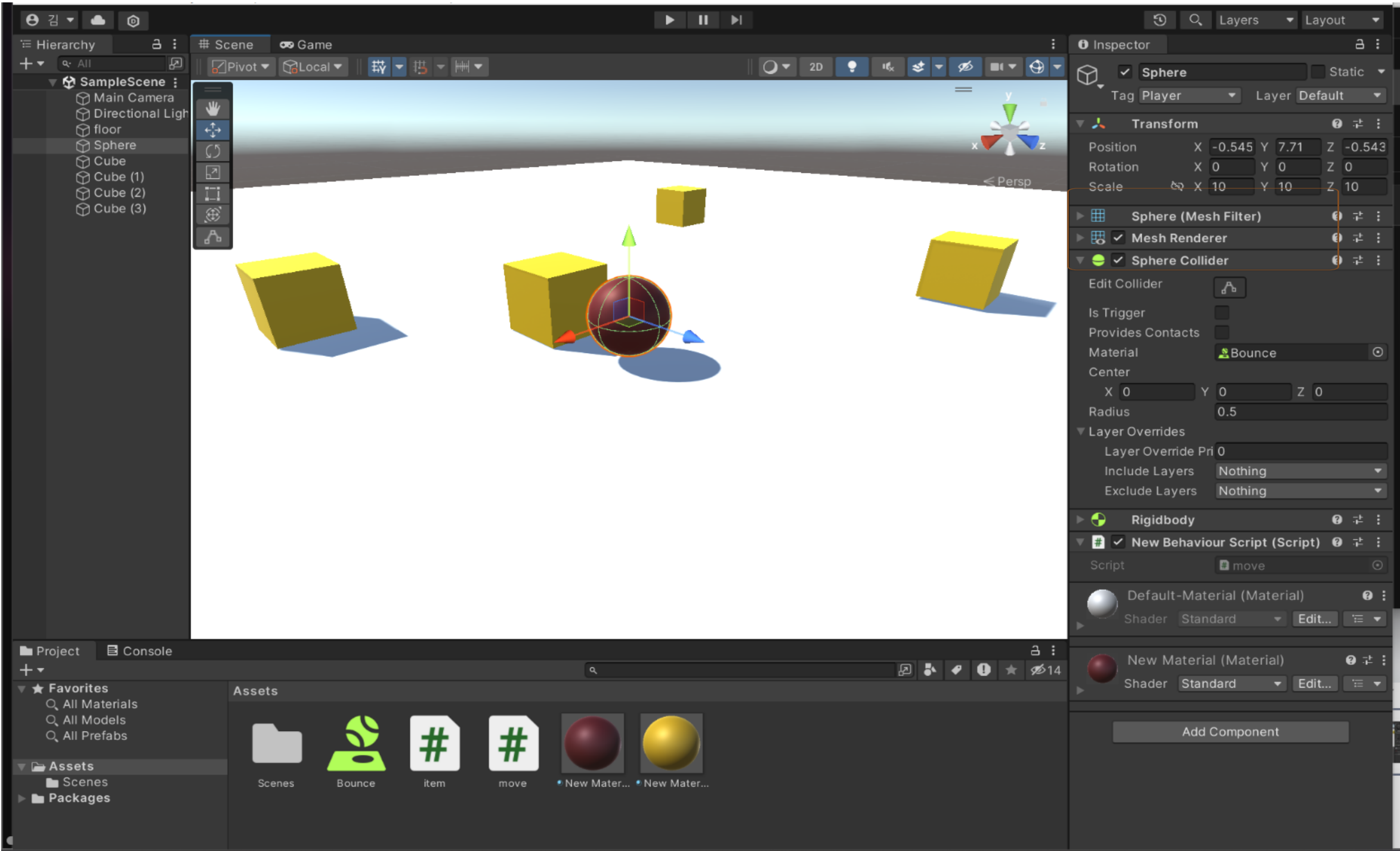
콜라이더는 충돌 감지를 위한 컴포넌트 입니다. 콜라이더는 3D 오브젝트를 위한 Box Collider, Capsule Collider, Shpere Collider 등이 있고, 2D 오브젝트를 위한 Box Collider 2D, Polygon Collider 2D, Circle Collider 2D 등이 있습니다.



이름	설명
Is Trigger	트리거 사용 여부 (체크 시 물리적인 충돌이 발생하지 않음)
Material	콜라이더에 사용되는 재질을 나타냄
Center	콜라이더 중심 (로컬 기준)
Size	콜라이더 크기 (로컬 기준)

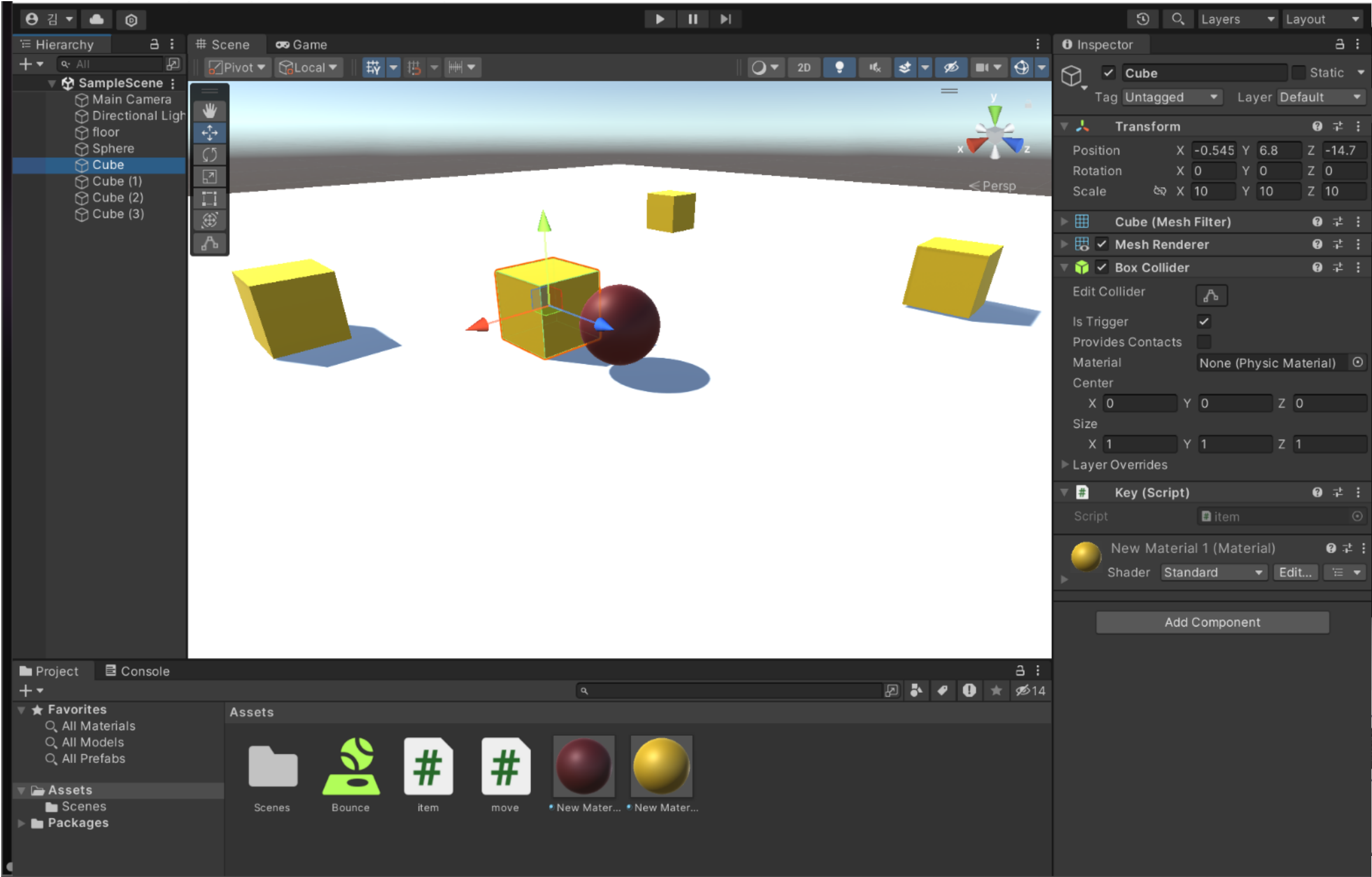
공 굴려서 아이템 먹기

# GAME PLAYER 설정



공 굴려서 아이템 먹기

# GAME ITEM 설정



공 굴려서 아이템 먹기

## 주요 스크립트 모음

move.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

참조 0개
public class Key : MonoBehaviour {

    참조 0개
    private void OnTriggerEnter(Collider other) {
        if(other.tag == "Player"){
            Destroy(this.gameObject);
            Debug.Log("아이템을 먹었습니다.");
        }
    }
}
```

item.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

참조 0개
public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    참조 0개
    void Start()
    {

    }

    // Update is called once per frame
    참조 0개
    void Update()
    {
        Vector3 vec = new Vector3(
            Input.GetAxisRaw("Horizontal"),0
            , Input.GetAxisRaw("Vertical"));
        transform.Translate(vec);
    }
}
```

2023 - 11 -29

# Thank You for Watching

---

<https://ssabi.tistory.com/45>

